

# ゲーム内の現象が行動に及ぼす影響に関する研究

真淵日向<sup>i</sup>遠藤雅伸<sup>ii</sup>

<sup>iii</sup>東京工芸大学芸術学部〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

E-mail: <sup>i</sup>deasolte@gmail.com, <sup>ii</sup>m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**概要** 飲食シーンを見て空腹感を感じることがある。我々はゲーム内の飲食シーンでも、同様に空腹感を感じるような誘引行動が起こると考えた。そこで、ゲームによる誘引行動に関する調査を行い、その実態について明らかにした。

**キーワード** デジタルゲーム, 誘引行動, 飲食, 聖地巡礼, キャラクター, 模倣

## 1. はじめに

食欲は、視床下部にある摂食中枢と満腹中枢によってコントロールされることは医学的に解明されている。鳴海ら<sup>[1]</sup>によれば、視覚刺激はこれらに影響を及ぼす。また船橋<sup>[2]</sup>によれば、動画による動的刺激は静止画による静的刺激に比べ、より大きな影響を及ぼす。ビデオゲームは動的刺激であり、「ゲーム内での飲食シーンを見て空腹感を感じる」誘引行動を引き起こすと我々は考えた。

本研究では、ゲームによる誘引行動を調査し、どのような要素がプレイヤーに影響を及ぼすのかを分析し考察した。

## 2. 本研究の目的と調査方法

本研究の目的は、調査結果を元にゲームによる誘引行動の存在を示唆することである。

調査はインターネットによって次の項目のアンケートを行った。

- 触発されたゲームのタイトル：自由記述
  - どのようなシーンに触発されたか：自由記述
  - どのような行動をしたか：自由記述
  - 年齢性別：性別と 20 歳未満、20 歳代、30 歳代、40 歳代、50 歳以上の区分による 10 択
- 告知は twitter を中心とした SNS を通じて行った。

## 3. 調査結果

2016 年 6 月 23 日より調査を行い、26 件の有効回答

が得られた。被験者の構成を次の表 1 に示す。

表 1 被験者の構成

| 年齢     | 男性 | 女性 | 合計 |
|--------|----|----|----|
| 10 歳代下 | 0  | 0  | 0  |
| 20 歳代  | 9  | 3  | 12 |
| 30 歳代  | 5  | 2  | 7  |
| 40 歳代  | 5  | 2  | 7  |
| 50 歳代  | 0  | 0  | 0  |
| 合計     | 19 | 7  | 26 |

触発と行動の自由記述を GTA 法によって分析し、次の要素を抽出した。

- 飲食
- ゲームの舞台
- キャラクターの真似

## 4. 考察

抽出された要素を作品名と共にパターン毎に考察を行った。

### 4.1 飲食

ゲーム内のキャラクターによる飲食シーンに誘引されて飲食する行動があった。

- 主人公が愛飲しているドリンクを良く飲むようになった
- ヒロインが食べていた菓子を実際に作り食べてみた

- 主人公が紅茶を愛飲しており、自分も紅茶を茶葉から淹れるようになった

ゲーム内での飲食シーンを見て空腹感を感じることは、動的視覚刺激が摂食中枢に働く誘引行動を裏付ける結果となった。

#### 4.2 ゲームの舞台

いわゆる聖地巡礼と言われる行動である<sup>[3]</sup>。

- 競馬ゲームをプレイして、実際に競馬場へ足を運ぶようになった
- 舞台である土地へ観光に行った
- キャラクターに由来する場所を訪れた

聖地巡礼の他にも、ゲーム内に登場したアイテムの実物を見に行く行動も見受けられた。

#### 4.3 キャラクターの真似

ゲーム内キャラクターの模倣である。

- キャラクターと同じ服装をした
- キャラクターが付けているアクセサリを作って付けた
- ステルスアクションゲームをプレイして、サバイバルゲームで実践した
- キャラクターを見習って、ダイエットを継続するようになった

ここで特筆すべきなのは、キャラクターの服装やア

クションといった外面的な要素を模倣するパターンと、キャラクターの生き様や思想といった内面的な要素を模倣するパターンの二通りがあることで、前者は変身願望<sup>[4]</sup>を満たすことを目的とした行動、後者は生活の質を向上させるライフハック的行動であると考えた。

#### 5. まとめ

今回の調査で、本研究の目的であるゲームの誘引行動の存在が確認出来た。また、聖地巡礼、アイテムの実物を見に行く行動、キャラクターの外側および内側の模倣という誘引行動が確認され、ゲームはプレイヤーの行動に影響を与えると我々は結論づけた。

#### 文 献

- [1] 鳴海拓志伴祐樹梶波崇谷川智洋廣瀬通考 (2012). 拡張満腹感：拡張現実感を利用した食品の見た目の操作による満腹感のコントロール情報処理学会論文誌 54 巻 4 号, pp.1422-1432.
- [2] 船橋新太郎(2015) 視覚刺激に対する嗜好性と前頭葉眼孔部の関与神経研究の進歩 67 巻 6 号, pp.711-722.
- [3] 岡本健(2009)アニメ聖地巡礼の誕生と展開観光学高等研究センター叢書,1 巻, pp.31-62.
- [4] 元井めぐみ. (2002). 8. 変身願望と同化 (楽しいコスプレ). 繊維製品消費科学会誌,43 巻 2 号, pp.108-109
- [5] 大村裕. (1979). 招待講演 食欲の本態. 糖尿病, 22 巻 2 号, pp. 221-223

## Study on the Influence of player's behavior, depend on the Event in the Games.

Himuka MABUCHI<sup>i</sup>ENDO<sup>ii</sup> Masanob<sup>ii</sup>

<sup>i,ii</sup>Tokyo Polytechnic University 2-9-5 Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-8678, Japan

E-mail: <sup>i</sup> deasolte@gmail.com, <sup>ii</sup> m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**Abstract** Some may feel the hunger to see the Dining scene. We thought occurs attractant action to feel the hunger by dining scene in the game. Therefore, we have started our investigation of Attractant action of game, and we got results.

**Keywords**Digital games, Attractant action, Food and drink, Pilgrimage to scared place, Character, Imitation